20 / 08 / 20

ПРАЗДНИК В РЕД-ХУКЕ



ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ АЛЬ-ХАЗРЕДА

НАС ПОДДЕРЖИВАЮТ

[ГЕКАТА] [ДАГОН И ГИДРА]

[КТУЛХУ] [НЬЯРЛАТХОТЕП]

[ХРАМ ВСЕХ БОГОВ]

ТЕКСТ И ОФОРМЛЕНИЕ © СТУДИЯ 101, 2020. ИЛЛЮСТРАЦИИ © ADOBE STOCK, 2020.
АВТОРЫ: АНАСТАСИЯ ГАСТЕВА, АЛЕКСАНДР ЕРМАКОВ; ДИЗАЙНЕР: АЛЕКСАНДР ЕРМАКОВ; КОРРЕКТОР: ИРИНА БАШКАТОВА.

Во что играем?

Перед вами короткая ролевая игра в жанре иронично лавкрафтианского приключения с ненавязчивыми элементами стратегии. Действие игры протекает в туристическом районе Ред-Хук в условно современном Нью-Йорке (условно, потому что у нас альтернативная история). Вам предстоит взять на себя роли глав культов и заняться планированием, а затем и проведением локального праздника.

Деятельные жители Ред-Хука постоянно думают о том, как сделать свой район ещё более привлекательным для путешественников, а в идеале и обогнать Аркхем — одну из столиц оккультного туризма. В этот раз во время неформального заседания глав культов в ресторане «Лосось мудрости» кому-то из ваших героев пришла в голову светлая мысль устроить фестиваль в честь дня рождения Абдула аль-Хазреда — вымышленного персонажа мифов и легенд, имя которого на слуху у многих любителей потустороннего.

Мы предлагаем вам использовать облегчённую версию правил «Кадата» — **«Кадат. Отражение»**. Игра рассчитана на компанию из 3–6 друзей, один из которых возьмёт на себя роль Сценариста. Для игры вам понадобятся правила, бланки персонажей, десяток кубиков, карандаш и ластик.

Если вы не знаете, что такое настольные ролевые игры, — зайдите на наш сайт по ссылке HTTPS://STUDIO101.RU/PAGES/HOW-TO-PLAY и откройте для себя новое хобби.



Что мы знаем о мире вокруг?



История пошла другим путём…

В 1938 году втайне преследуемые правительством глубоководные попытались захватить город Архкем, но Лига Неравнодушных, состоящая из мутантов и колдунов, не только спасла жителей от потопа, но и раскрыла правду о происходящем. Последовавший за этим социальный кризис (защитники глубоководных, героические выступления Лиги и марши упырей) вынудил весь мир осознать тот факт, что человечество не единственный разумный вид, магия — тоже наука, и всё это уже давно часть нашей реальности. И теперь ещё и часть нашей культуры и законов.

Ред-Хук, особое место

Когда-то Ред-Хук населяли трудолюбивые рыбаки, позже эта часть Бруклина превратилась в дно, на которое опускались всевозможные маргинальные элементы от нелегальных иммигрантов и служителей мрачных культов до не принятых обществом эфирных мутантов и тех, кому не посчастливилось найти долю получше. Здесь же некогда случилась история с участием Роберта Сейдама — колдуна и оккультиста, который смел надеяться занять место подле Богини, но превратился лишь в отвратительное кровавое месиво.

Со временем Ред-Хук стал выглядеть более цивилизованно, но не утратил своего эзотерического и этнического колорита. Здесь уживаются глубоководные, упыри, эфирные мутанты и маргинальные представители разнообразных культов. Это место, где эфирноположительный гражданин может чувствовать себя в некоторой безопасности, если не ведёт себя агрессивно, а всем остальным лучше быть повнимательнее и выражаться максимально корректно.

Квартал, где располагался частично разрушенный во время памятной облавы в Ред-Хуке дом, в котором Роберт Сейдам проводил свои богомерзкие изыскания, из нагромождения кирпичных трущоб превратился в местечко с творческими лофтами, семейными ресторанчиками с этническим и эзотерическим колоритом и разнообразными сувенирными лавками, где можно приобрести робы служителей разнообразных культов, брелоки с символикой древних богов, леденцы в форме щупалец и тому подобное.

Так сложилось, что в Ред-Хуке расцвели самые разнообразные культы. Многие из них вышли из подполья, легализовались, ведут бизнес и не платят налоги, потому что являются религиозными организациями. Сколько культов осталось подпольными и какие тёмные дела творятся в задних комнатах святилищ и в старых контрабандистских туннелях с участием представителей легальных культов, сказать сложно. Спецслужбы предпочитают не трогать Ред-Хук, пока в нём есть хотя бы видимость благополучия и порядка. Впрочем, по сравнению с некоторыми другими районами Нью-Йорка Ред-Хук — тихое и благополучное местечко, исторический промышленно-складской район, который утратил свою первоначальную функцию и привлекает туристов мрачными историями вековой давности.

Сюда же прибывают паломники, желающие посетить крупнейший в Америке не тайный храм Гекаты или увидеть чуть ли не единственное не находящееся под запретом святилище Ктулху. Ред-Хук — это единственное место в США, где можно пообщаться со служителями разных культов, которые в других частях страны действуют тайно или вообще запрещены законом. Здесь представители культов ведут себя дружелюбно даже с чужаками и по возможности законопослушно.

Район давно уже перестал быть тем кошмарным местом, каким он являлся в начале XX века, но отголоски тех времён порой слышатся до сих пор. Кирпичные стены, старые церкви и тёмные туннели всё ещё хранят множество тайн, а давно тлеющие конфликты между соседями могут вспыхнуть с новой силой из-за какой-нибудь мелочи. Впрочем, стоит отметить, что, как только в дела Ред-Хука вмешиваются какие-нибудь внешние силы, будь то полиция, ФБР или Лига Неравнодушных, даже самые непримиримые соседи встают бок о бок друг с другом и всячески показывают, что здесь обретаются лишь добропорядочные законопослушные граждане и не происходит ничего интересного. Жители этого района предпочитают решать проблемы своими силами. Они рады туристам и гостям, которые готовы тратить деньги, но не рады тем, кто что-то вынюхивает.

МНОГО ЕДЫ

СТЕНДЫ

МУЗЫКА



Каковы правила игры?

Первые шаги

Пусть один из игроков возьмёт на себя роль Сценариста, а остальные ознакомятся с предоставленными бланками персонажей и выберут себе по одному герою. Если возникнет необходимость, Сценарист может взять на себя роли представителей культов, которых игроки обделили своим вниманием.

После этого игрокам нужно ознакомиться со списком талантов их персонажей. Все таланты уже обладают определённой силой, однако каждый игрок должен увеличить силы талантов в общей сложности на 6 ступеней. Сила любого таланта не может быть выше 3.

Преодоление препятствий

Когда герой сталкивается с препятствием, противником или сложной задачей, ему нужно предпринять действие, используя свои таланты.

1. Игрок должен озвучить, какие таланты его персонажа подходят для того, чтобы совершить задуманное. После этого он определяет сумму сил задействованных талантов и запоминает это число.
2. Если герой рискует обратиться к своей тайне, прибавь 3.
3. Если герою мешает его слабость, вычти 2.
4. Если герою мешают состояния, от которых он страдает, вычти соответствующее число.
5. Если у героя есть преимущества (в том числе от помощи других героев), прибавь соответствующее число.

После этого игрок берёт и бросает количество кубиков, равное итоговой сумме. Результат 6, выпавший на костях, означает одну **меру успеха.** Обычно для преодоления препятствия достаточно одной меры. Обратите внимание: в первую очередь нужно описать действие и обосновать происходящее в мире игры, а только потом бросать кости. Игра — это в первую очередь совместное придумывание истории от лица персонажей, а правила — это лишь инструменты, которые призваны для того, чтобы помогать течению игры!

Сложные ситуации

Сценарист может решить, что для преодоления препятствия необходимо более одной меры успеха. Количество необходимых мер считается **сложностью** действия.

Если герою **противостоит** враг, то Сценарист может оценить силу талантов врага и тоже бросить кубики — меры успеха одной стороны нивелируются равным количеством мер успеха другой стороны. Если все успехи оказались нивелированы, то случается ничья. Тот, у кого остаются меры успеха, становится победителем. Чем больше у одержавшего верх осталось мер успеха, тем более впечатляющей окажется его победа.

Некоторые действия могут занимать **много времени** — в таком случае Сценарист может назначить сложность и сказать, сколько раз можно бросить кубики, чтобы их совершить. Обычно каждый бросок означает, что в игре прошло какое-то количество времени. Сложность таких ситуаций обычно варьируется от 5 до 10.

Преимущества и трудности

Совершая действия или оказавшись в необычной ситуации, герои могут получить временные **преимущества** или **трудности**. Пусть они запишут их в виде короткой фразы или словосочетания и присвоят значение, равное количеству успехов, если речь идёт о действии, либо число, которое определяет Сценарист, если речь идёт о внешних обстоятельствах.

Сценарист скажет, когда преимущество или трудность потеряет свою актуальность, — это может быть как подспорье или проблема для одного действия, так и долгоиграющая история.

Если герои хотят кому-то **помочь**, то все помощники должны рассказать, что именно они предпринимают, а потом совершить соответствующие действия. Количество их успехов — это количество дополнительных кубиков, которые получает тот, кому помогают, для совершения своего действия. Если у горе-помощника нет ни одного успеха, то тот, кому он помогал, отнимает один кубик, когда совершает действие. Иногда лучшая помощь — не мешать.

Состояния и особое усилие

Самыми опасными трудностями на пути к величию для глав культов являются **состояния**, которые могут подточить их силы. Когда герой не справляется с препятствием, Сценарист может решить, какая именно трудность мешает герою, в результате чего игрок бросает на одну или несколько игральных костей меньше. Если эта трудность носит продолжительный характер и имеет прямое отношение к конкретному герою, то игрок записывает её как состояние: «название состояния (значение)», например *«ранен в плечо (1)»*.

В случае проигрыша при активном противостоянии врагу значение слабости определяется количеством мер успеха у противника, например *«поражён молнией (4)»*. Однотипные состояния могут складываться друг с другом: например, *«напуган до трясучки (1)»* и *«в ужасе от происходящего (4)»* станут *«в панике (5)»*.

Состояния снимаются согласно логике обстоятельств, в результате использования подходящих талантов. Каждая мера успеха позволяет снять одну ступень состояния.

Если сумма состояний оказывается 6 и больше, персонаж **выбывает из сцены**, и, чтобы вернуться в игру (если он остался жив), ему понадобится посторонняя помощь. В некоторых ситуациях Сценарист может сообщить, что герой под действием внешних обстоятельств избавился от состояния (например, он убежал в безопасное место, отдышался и больше не в панике).

Сразу после броска кубиков, но до того, как Сценарист огласит результат действия, игрок может решить, что персонаж предпринимает **особое усилие** и испытывает *усталость (1)* или иное подходящее к ситуации состояние, отнимающее один кубик при последующих действиях. За это игрок получает право перебросить все кубики, на которых не выпал результат 6. Особое усилие можно приложить к действию лишь один раз.

Слабости и опыт

Преодоление своих **слабостей** — путь к развитию. Каждый раз, когда герою мешает действовать его слабость, игрок бросает на два кубика меньше и отмечает единицу **опыта**. Однако, когда герой помогает другим, он не получает опыт за проявленные слабости. Опыт можно потратить несколькими способами:

- приложить особое усилие за трату единицы опыта, но без получения негативного состояния;
- увеличить силу таланта с 1 до 2 между эпизодами приключения за 5 единиц опыта;
- увеличить силу таланта с 2 до 3 между эпизодами приключения за 10 единиц опыта.

Выполнение личных целей даёт от 1 до 5 единиц опыта по решению Сценариста. По достижении цели её можно заменить между эпизодами.

Тайна

Тайна может дать преимущество +3 кубика в действии, связанном с ней, однако, в отличие от сил из общего списка, неосторожное использование тайны может привести к проблемам. На начало игры главы культов уже знают о мрачных тайнах друг друга и готовы с ними мириться. Но об их тайнах не знают рядовые члены культов и горожане!

ЛУЧШИЙ ФЕСТИВАЛЬ В ЭТОМ ГОДУ!
НАС НЕ ОТМЕНИЛИ!
ПРИХОДИ НА ПРАЗДНИК!

Медея

Таланты

Жрица Гекаты

Оккультные знания

Древняя магия

Исцеляющая безумие

Насылающая проклятия

Невероятная прозорливость

Политическая мудрость

Убедительные речи

Широкий кругозор

Прекрасная вампирша

Слабость: *перфекционизм*

Опыт:

Состояния

Преимущества

Трудности

Личные проекты

-2

-4

-6

-8

Общие проекты

Общие проблемы

© СТУДИЯ 101, 2020. ИГРА ИСПОЛЬЗУЕТ ПРАВИЛА «КАДАТ». HTTPS://VK.COM/KADATH_RPG
РАЗРЕШАЕТСЯ СОЗДАНИЕ КОПИЙ ДЛЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ В ЛИЧНЫХ ЦЕЛЯХ. HTTPS://STUDIO101.RU

Культ Гекаты

Главное божество: Геката.
Младшие божества и духи: Мормо, Эмпуза, ламии, гончие Гекаты и прочие создания из свиты Гекаты.
Сфера влияния: ночь, луна, магия, тайны, безумие, охота, чудовища.
Обряды: мистерии, песнопения, жертвоприношение.
Дары: Гекате положено приносить в жертву собак на перекрёстках, однако сейчас всё чаще в качестве даров приносят фигурки собак, а также вещицы из серебра.

Святилище: церковь на Паркер-плейс, она же храм Гекаты в Ред-Хуке.
Другие города: в Северной Америке известно всего три святилища Гекаты. Помимо храма в Ред-Хуке публика осведомлена о святилище Гекаты в Аскалоне на Храмовой улице и Священной поляне Гекаты в лесу близ Аркхема. Скорее всего, есть и другие — тайные.

Глава культа: верховная жрица Медея.
Последователи: эфирные программисты, эфирные мутанты (особенно гемоглобинозависимые), некоторые этнические меньшинства.
Прихожане: прихожанами могут быть все, кто пожелает принести Гекате дары и причаститься её мудрости, в том числе представители других верований и праздные туристы. Геката не ревнива и осеняет всех светом луны.
Служители: таинство вступления в культ известно жрецам Гекаты. Перед вступлением вероятные младшие жрецы должны пройти испытания, назначенные верховной жрицей.

Геката считается покровительницей колдунов и эфирных мутантов (в частности, гемоглобинозависимых граждан). Это богиня луны, ночи, охоты, кладбищ, магии и тайн. Она способна как исцелять от безумия, так и даровать его.

Церковь на Паркер-плейс является центральным святилищем Гекаты в Ред-Хуке. Об этом знают все жители Ред-Хука, однако приезжие и туристы ошибочно принимают это здание за католический храм и испытывают немалое удивление, узрев под грандиозным куполом статую «трёхликой святой». Сколько именно существует подземных ходов и каналов, которые приводят в храм Гекаты, официально установить не удалось.

Все жрецы Гекаты практикуют или по крайней мере пытаются практиковать эфирное программирование. Представители культа Гекаты прекрасно осведомлены, что их знания бесценны, а их власть в Ред-Хуке велика, поэтому на остальные культы смотрят снисходительно и не считают их конкурентами. Их обряды в основном представляют собой магические мистерии, приношение даров (в том числе кровавых) и песнопения.

В первой половине двадцатого века после облавы и обрушения дома Сейдама, который тоже причислял себя к культу Гекаты, жрецам пришлось проделать огромную работу над тем, чтобы культ вновь восстановил свои силы и очистил свою репутацию. Зловещие истории ходят до сих пор, но, по крайней мере, никто уже не обвиняет жрецов Гекаты в человеческих жертвоприношениях.

Верховная жрица Гекаты

Возглавляет храм верховная жрица Медея — величественная и исполненная тайн, как и её богиня. Её опасаются многие в Ред-Хуке, поскольку Геката явно благоволит ей. Верховная жрица — если не сильнейшая колдунья в Нью-Йорке, то, по крайней мере, одна из сильнейших. Медея — рослая статная женщина средних лет в длинном чёрном одеянии, с убранными в высокую причёску на античный манер тёмными вьющимися волосами. На улице её можно увидеть только после захода солнца, поскольку ей неприятны его лучи. Медея — гемоглобинозависимая, иными словами, вампирша. К счастью для жителей Ред-Хука, она довольствуется кровезаменителями, донорской кровью и кровью животных (преимущественно собак). Она утверждает, что не может создавать себе подобных через укус или переливание крови. Если бы могла, её бы, вероятно, осаждали желающие стать вампирами. Медею уважают не только в Нью-Йорке, но и в некоторых других городах, поскольку её познания и магические способности впечатляют. Она старается поддерживать видимость порядка в Ред-Хуке и прикладывает все усилия к тому, чтобы образ культа Гекаты не ассоциировался с деяниями Роберта Сейдама.

Медея уже некоторое время думает о том, чтобы собрать совет глав самых значимых организаций и течений Ред-Хука, чтобы решать проблемы района без привлечения официальных властей.

Цели Медеи

- Сделать интересный и самобытный фестиваль, который запомнится участникам надолго и станет ежегодным, а также подчеркнуть позицию культа Гекаты как самого уважаемого и значимого в Ред-Хуке.
- В очередной раз дать всем понять, что Роберт Сейдам не имеет ничего общего с культом Гекаты.
- Узнать как можно больше полезных тайн.

Тайна Медеи

Многие знают, что Медея не любит солнечный свет, но далеко не все знают, на что она способна как вампирша. Она слепнет на солнечном свету, если не носит чёрные очки. Медея получает сильные ожоги от попадания на кожу прямых солнечных лучей, так что, если она хочет появиться на улице солнечным днём, ей приходится использовать зонтик и кутаться в плащ с глухим капюшоном. Она видит в темноте, чуть более ловкая и быстрая, чем натренированные люди, у неё острый слух и обоняние. Медея может есть обычную пищу, но без крови или её заменителя в рационе у неё вскоре начнётся апатия, а потом она и вовсе может уснуть беспробудным сном, пока кто-нибудь не напоит её кровью. Её не пугают священные символы, однако серебро вызывает серьёзную аллергическую реакцию.

Медея на самом деле может через сложный обряд, посвящённый Гекате, превратить обычного человека в вампира, особенно если тот стоит на пороге смерти. Помимо обращения к богине для этого Медея должна укусить своего будущего ставленника, выпустить большую часть его крови, посвятить её Гекате, после чего напоить его этой кровью. Если что-то пойдёт не так (например, она не получит ни одного успеха, совершая это действие), её подопечный может погибнуть.

Тучный Иерарх

Таланты

- Служитель Дагона и Гидры
- Знаток древней магии глубоководных
- Ушлый глубоководный
- Сбивающие с толку речи
- Убедительные слова
- Поставленный удар
- Прирождённый делец
- Мастер самообороны
- Боец подручными предметами
- Удивительная прозорливость

Слабость: жадность

Опыт:

Состояния

Преимущества

Трудности

Личные проекты

-2
-4
-6
-8

Общие проекты

Общие проблемы

© СТУДИЯ 101, 2020. ИГРА ИСПОЛЬЗУЕТ ПРАВИЛА «КАДАТ». HTTPS://VK.COM/KADATH_RPG
РАЗРЕШАЕТСЯ СОЗДАНИЕ КОПИЙ ДЛЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ В ЛИЧНЫХ ЦЕЛЯХ. HTTPS://STUDIO101.RU

Культ Дагона и Гидры

Главные божества: Дагон и Гидра.
Младшие божества и духи: предки глубоководных.
Сфера влияния: прародители и божественные покровители глубоководных.
Обряды: праздник сытости в полнолуние.
Дары: еда, которую прихожане поглощают во время праздника.

Святилище: старый пирс, уходящий в море, на котором возведён каменный алтарь.
Другие города: множество святилищ в Иннсмуте и других поселениях Й'Хантлеи, святилище в скалах Кингспорта. Святилища Дагона и Гидры есть во многих прибрежных городах, где живут и работают глубоководные.

Глава культа в Ред-Хуке: Тучный Иерарх.
Последователи: глубоководные, их дети и супруги.
Прихожане: прихожанами могут быть все, кто желает восславить Дагона и Гидру. Как правило, это глубоководные, их дети и супруги, а также те, кто предпочитает восславлять всех богов Ред-Хука.
Служители: чтобы стать служителем культа, нужно быть уважаемым сородичами глубоководным, знать обряды и иметь такое желание. И ещё место служителя должно быть вакантно.

Представители культа Матери-Гидры и Отца-Дагона — в основном глубоководные и их потомки от союзов с людьми. Эти потомки тоже рано или поздно станут глубоководными.

Они верят в Дагона и Гидру — божественных предков глубоководных. Дагона они часто называют Великим Тучным или Великим Жирным, Гидру же — Пузатой Матерью или Сытой Матерью. Глубоководные и их потомки с одинаковым почтением относятся к обоим прародителям. Раз в месяц в полнолуние глубоководные устраивают празднество в честь своих божественных предков, которое сопровождается подводными и надводными танцами и поеданием огромного количества пищи. Полная луна символизирует сытость и благополучие. В этот день считается правильным накормить всех алчущих, поскольку каждый должен быть сытым в день Отца и Матери, чтобы Отец и Мать могли спать спокойно в глубинах океана, не тревожась о том, что их потомки голодают.

В Ред-Хуке культ Дагона и Гидры процветает. Иннсмут, конечно, может похвастаться более крупным и монументальным святилищем, но тем не менее алтарь на старом пирсе в Ред-Хуке выглядит вполне фотогенично. Каждое полнолуние представители культа устраивают гуляния с обильным угощением. Зачастую именно в ходе таких гуляний представители культа и молодые глубоководные знакомятся с возможными партнёрами для размножения.

Во главе культа стоит Тучный Иерарх с непроизносимым именем — неспешный, как ни странно, совершенно не тучный глубоководный, уверенный в завтрашнем дне. Он знает многие тайны Рифа Дьявола, но не торопится ими делиться. Тучный Иерарх является хозяином рыбного ресторана «Лосось мудрости» в Ред-Хуке. Было бы странно не вести бизнес, если можно не платить налоги.

Если не считать непростительно дружеских отношений с культом Ктулху, у культа Дагона и Гидры нет мрачных секретов — его представители предпочитают не держать в тайне свои намерения, связанные с продолжением рода глубоководных. Эта их черта и пугает, и завораживает одновременно. К тому же глубоководные устраивают праздники как на пирсе, так и в расположенном неподалёку рыбном ресторане «Лосось мудрости».

Тучный Иерарх

Тучный Иерарх — не очень высокий жилистый глубоководный с зеленоватой кожей, круглыми глазами, фигурными жаберными крышками на шее и небольшим гребнем на голове. Тучный Иерарх одевается в старомодный и дорогой костюм-тройку — многие думают, что он создаёт такой причудливый образ для привлечения посетителей в свой ресторан. На самом деле так одевались в его молодости, которая пришлась на конец девятнадцатого века, и он не хочет менять хотя бы эту привычку.

Тучный Иерарх ещё в человеческом облике пережил события многолетней давности, которые позже получили название «Кошмар в Ред-Хуке». Он едва не оказался за решёткой за компанию с некоторыми служителями Гекаты, и этот опыт впечатался ему в память навсегда. Тучный Иерарх прилагает все усилия к тому, чтобы в Ред-Хуке было тихо и дела района решались его обитателями без привлечения властей. В том числе его стараниями Ред-Хук стал тем, чем он сейчас является, — сравнительно благополучным местом, хоть и со своим эзотерическим колоритом.

Тучный Иерарх поддерживает хорошие отношения с Георгом Сабелликусом — младшим, а также с Мойрой Джилмен — главой культа Ктулху. Он охотно поддерживает видимую вражду культов, но с завидной регулярностью Мойра и Тучный Иерарх встречаются в задней комнате ресторана «Лосось мудрости», чтобы обсудить дальнейшую стратегию развития «вражды» для взаимной выгоды.

Тучный Иерарх души не чает в своей дочери Пелагее, и, если с ней что-то случится, он может растерять всё своё благоразумие и обрушить на тех, кто ему покажется виновником, всю мощь родни из Иннсмута и с Рифа Дьявола.

Цели Тучного Иерарха

- Организовать фестиваль, который привлечёт ещё больше туристов, желающих тратить деньги, а для этого нужно придумать множество развлечений и аттракционов.
- Найти среди участников фестиваля потенциальных покупателей ценностей со дна океана и при этом не попасться.
- В очередной раз убедительно инсценировать публичную ссору с главой культа Ктулху, чтобы глубоководные не начали подозревать Тучного Иерарха в дружеских отношениях с ней. Такие отношения недопустимы с точки зрения большинства глубоководных, и они могут попытаться совершить какую-нибудь глупость и испортить фестиваль, например. Однако нужно всё организовать так, чтобы скандал и шумиха вокруг него пошли на пользу мероприятию, а не отпугнули участников.

Тайна Тучного Иерарха

Помимо ресторанного бизнеса, Иерарх промышляет контрабандой неучтённого антиквариата, который другие глубоководные добывают со дна океана. Иногда попадаются вещи, пригодные для ритуалов и другой эфирной деятельности, — они ценятся особенно высоко. О делишках Тучного Иерарха знают его подельники-глубоководные и хорошо проверенные клиенты, но среди них нет других организаторов праздника в Ред-Хуке, потому что они, по мнению Иерарха, явно не одобрили бы его маленький бизнес, потому что склонны перестраховываться.

Георг Сабелликус — младший

Таланты

Служитель Ньярлатхотепа ....

Чернокнижник и чародей..........................

Мастер слова ....

Хитрость и коварство..........................

Сладкие речи ....

Магические иллюзии ....

Власть над тенями..........................

Известный писатель..........................

Многие знания..........................

Тонкий психолог ....

Слабость: самоуверенность

Опыт:

Состояния

Преимущества

Трудности

Личные проекты

–2

–4

–6

–8

Общие проекты

Общие проблемы

© СТУДИЯ 101, 2020. ИГРА ИСПОЛЬЗУЕТ ПРАВИЛА «КАДАТ». HTTPS://VK.COM/KADATH_RPG
РАЗРЕШАЕТСЯ СОЗДАНИЕ КОПИЙ ДЛЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ В ЛИЧНЫХ ЦЕЛЯХ. HTTPS://STUDIO101.RU

Культ Чёрного Человека

Главное божество: Ньярлатхотеп.
Младшие божества и духи: Чёрный Человек, Дьявол, Сатана, Иблис, Бафомет и т. д.
Сфера влияния: хаос, безумие, колдовство, наука, политика, медиа.
Обряды: вечеринки, оргии, литании в зловещем интерьере, корпоративы, капустники, танцы, шабаши.
Дары: деньги *(можно электронным переводом на электронный жертвенник или банковским переводом на жертвенный счёт)*, билеты в кино, золотые вещицы, козлы, быки, дорогие автомобили, швейцарские часы, дорогой алкоголь, роскошные принадлежности для письма *(хорошим тоном будет приложить к подарку подписанный контракт о продаже души)*.

Святилище в Ред-Хуке: дом Георга Сабелликуса — младшего.
Другие города: множество самых разнообразных святилищ.

Глава культа в Ред-Хуке: Георг Сабелликус — младший.
Последователи: в Ред-Хуке — фанаты творчества Георга Сабелликуса. В других местах — ведьмы, колдуны, актёры, политики, продюсеры, учёные, представители некоторых меньшинств (обычно притесняемых в рамках религиозной парадигмы) и т. д.
Прихожане: прихожанами могут быть все, кто желает поклониться Чёрному Человеку, а также те, кто предпочитает восславлять всех богов Ред-Хука.
Служители: чтобы стать служителем культа, нужно «продать свою душу Дьяволу», расписаться в «Чёрной книге», заключить контракт с Магнусом Блэком или занять некоторые вакансии в «Блэк Медиа Индастриз».

Каноничный ведьмовской культ, подразумевающий поклонение Чёрному Человеку (Дьяволу). Ведьмы и колдуны несколько осовременились, но они всё ещё любят мрачную атрибутику, зелья и проклятья. Также они обожают чёрных кошек и, конечно же, шабаши.

Представители культа Чёрного Человека зачастую не в ладах с представителями культа Шаб-Ниггурат, потому что некоторые обряды у них схожи, и они постоянно спорят из-за того, какому из культов принадлежит авторство. Почитатели Чёрного Человека считают представителей культа Гекаты прямыми конкурентами, потому что делят одну и ту же нишу магического могущества.

Культ Чёрного Человека в Ред-Хуке официально представлен одним служителем — Георгом Сабелликусом Младшим, эффектным магом. Сабелликус известен тем, что написал несколько книг, популяризирующих «чёрную магию». Его бестселлеры — «Магия 101» и «Ещё одна тысяча секретов каббалистики от современного чародея и алхимика».

Сабелликус с удовольствием раздаёт автографы тем, кто покупает его книги в сувенирных лавках Ред-Хука, снисходит до интервью с разными эзотерическими изданиями и наслаждается жизнью местной знаменитости. У него есть фанаты, но нет учеников и последователей. Георг не терпит конкурентов по культу и довольно быстро вытесняет их из «своего» района. Колдун знает, на что могут быть способны служители Чёрного Человека, и ему совершенно не нужно, чтобы все эти тёмные делишки всплыли на «эзотерической витрине Нью-Йорка». Здесь всё должно быть чисто и красиво.

Георг Сабелликус — младший

Георг Сабелликус — младший — статный темноволосый мужчина с обаянием Мефистофеля. Он всегда одет с иголочки по моде, которую задаёт магическое сообщество. Георгу скоро стукнет 150 лет, но выглядит он молодо. Чёрный Человек дарует сотни секретов долголетия своим верным служителям. Остаётся выбрать десяток самых надёжных и не перепутать ингредиенты. Источник вечной молодости, персик бессмертия, живую и мёртвую воду (смешать, но не взбалтывать) и многое другое Георг испробовал на себе, и что-то из перечисленного определённо возымело действие.

Цели Сабелликуса

- Организовать фестиваль на зависть всем служителям Ньярлатхотепа из Аркхема и других оккультных местечек.
- Выследить, поймать на горячем и сдать ФБР всевозможных эзотерических диверсантов, которые наверняка захотят испортить праздник.
- Найти (или создать) новый сюжет для книги, посвящённой дню рождения аль-Хазреда, которая наверняка станет бестселлером.

Тайна Сабелликуса

Он жил под разными именами, участвовал в замысловатых авантюрах, пережил многих своих конкурентов и по личному приглашению Гувера ввязался в тайную игру Федерального бюро расследований, как раз когда оно получило такое название, то есть в 1935 году — за несколько лет до того, как весь мир узнал о глубоководных, магии и прочих мистических ужасах. Быть одновременно на службе у Ньярлатхотепа и в ФБР — дело занятное, рискованное, но и польза от него немалая. Можно и мир спасти, и каких-нибудь неугодных расшалившихся культистов приструнить.

Задача, поставленная Ньярлатхотепом своему верному помощнику Сабелликусу-младшему, была почти идентична задаче, преследуемой Гувером, — защитить человечество.

Да, именно так — спасать человечество от Древних, Иных, Старших, Могучих и прочих сил. Ньярлатхотеп — не хороший парень в трико, который любит людей, просто ему нравится, когда ему молятся и мечтают о нём. Он понимает, что если придут силы, желающие уничтожить человечество, то людей может не стать, а вместе с ними не станет даров, молитв и страстей. Впрочем, чего уж греха таить, Чёрному Человеку нравятся люди и их фантазии.

Сабелликус как работал под прикрытием, так и продолжает это делать.

Мойра Джилмен

Таланты

Верховная жрица Ктулху

Острый ум

Мрачные ритуалы

Тайное знание

Точный расчёт

Стратег и тактик

Магия Ктулху

Умные речи

Внимание к деталям

Железная логика

Слабость: честность

Опыт:

Состояния

Преимущества

Трудности

Личные проекты

–2

–4

–6

–8

Общие проекты

Общие проблемы

© СТУДИЯ 101, 2020. ИГРА ИСПОЛЬЗУЕТ ПРАВИЛА «КАДАТ». HTTPS://VK.COM/KADATH_RPG
РАЗРЕШАЕТСЯ СОЗДАНИЕ КОПИЙ ДЛЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ В ЛИЧНЫХ ЦЕЛЯХ. HTTPS://STUDIO101.RU

Культ Ктулху

Главное божество: Ктулху.
Младшие божества и духи: Дагон, Гидра, Сцилла, Харибда, Кракен, ониры.
Сфера влияния: сон, безумие, творчество, вдохновение, конец старого мира.
Обряды: хвалебные песнопения на древних языках, продолжительный сон, акты творческого созидания под влиянием снов, навеянных Ктулху; жертвоприношения разумных существ (не практикуются в Ред-Хуке).
Дары: произведения искусства, навеянные снами, ниспосланными Ктулху, будь то картины, статуи, рассказы, комиксы или даже мемы.

Святилище в Ред-Хуке: святилище в здании старого склада с выходом к воде.
Другие города: множество тайных святилищ в прибрежных городах.

Глава культа в Ред-Хуке: Мойра Джилмен.
Последователи: в Ред-Хуке — гики, неформалы, ролевики, творческая молодёжь, любители творчества Г. Ф. Лавкрафта, некоторые глубоководные. В других местах — некоторые глубоководные, безумцы, перебежчики из других апокалиптических культов.
Прихожане: прихожанами могут быть все, кто желает восславить великого Ктулху, а также те, кто предпочитает восславлять всех богов Ред-Хука.
Служители: чтобы стать служителем культа, нужно слышать зов Ктулху, чего удостоились, к счастью, очень немногие.

Было бы удивительно, если бы в Ред-Хуке не процветал культ Спящего во Р'льехе. Это единственное святилище Ктулху, не оказавшееся вне закона и имеющее официальный статус. Представители местного культа не тешат себя надеждой, что Ктулху — доброе и милосердное божество, которое щедро вознаградит своих последователей за службу. Они лишь надеются, что эта тварь извне пощадит их, когда пробудится, или хотя бы не сведёт с ума окончательно. Представители культа уверены, что Ктулху непременно проснётся, но они не спешат приближать этот час. Наоборот — прилагают все усилия, чтобы у Спящего во Р'льехе было как можно меньше поводов просыпаться. В конце концов, сон божества — это святое. Как говорит верховная жрица культа Мойра Джилмен, здоровый сон полезен для всех, и великий Ктулху — не исключение.

Зачастую служители Ктулху не ладят со служителями Дагона и Гидры, но в Ред-Хуке эта борьба имеет номинальный и декоративный характер. Это единственное течение в культе Ктулху, члены которого выступают за то, чтобы Ктулху хорошо спал. И членов культа Дагона и Гидры это устраивает. Так что в основном стычки между юными глубоководными и младшими жрецами культа Ктулху носят постановочный характер и больше походят на ролевую игру живого действия, чем на кровавые разборки, которые иногда происходят, например, в Кингспорте.

Святилище Ктулху располагается в кирпичном здании бывшего склада, в которое можно войти как со стороны набережной, так и с воды, поскольку около святилища есть причал для лодок.

Мойра Джилмен

Старшая жрица местной ветви культа Ктулху Мойра Джилмен — мрачный циничный знаток множества ритуалов, в том числе запретных, а также бывший профессор математики из Мискатоника. Представители рода Джилмен всегда были известны пристрастиями как к математике, так и к странному или даже пугающему эзотерическому опыту. Мойра не стала исключением. Казалось бы, все эти кошмары с участием Ньярлатхотепа не про неё, и она не разделила судьбу своего дальнего родственника Уолтера Джилмена. Однако Мойра обрела свой собственный кошмар: в 2012 году (когда намечался очередной конец света) Ктулху начал проникать в её сны и открывать перед ней красоты безумия. Мойра, будучи женщиной здравомыслящей, провела некоторое время в изысканиях и расчётах и решила, что эффективнее всего избегать пагубного влияния Ктулху и при этом держать руку на пульсе можно лишь во главе его культа. Ктулху не заинтересован в том, чтобы сводить с ума старших жрецов, иначе они не смогут собирать культ.

Пять лет назад Мойра оставила свой пост профессора математики в Мискатонике и перебралась в Нью-Йорк. Культ Ктулху в Ред-Хуке был в плачевном состоянии — горстка обезумевших жрецов и фанбойствующих юнцов. Эфирная волна 2012 года захлестнула многих, и её отголоски слышны по сей день. Мойра вступила в культ и довольно быстро возглавила его. Воспитывать жрецов оказалось проще, чем студентов. С тех пор Мойра прилагает все усилия к тому, чтобы оберегать сон своего «господина», держа его на «вегетарианской диете», — никаких человеческих жертвоприношений, экстатических ритуалов, только «колыбельные для Ктулху».

Мойру уважают и слушаются практически все служители местного культа, потому что её понимание Ктулху гораздо глубже, чем все остальные могут себе представить, и они это ощущают.

Мойре удалось наладить сносные отношения с Тучным Иерархом культа Дагона и Гидры. Формально культы враждуют, но на деле скорее поддерживают видимость борьбы. Настоящая война не выгодна никому в Ред-Хуке, поскольку привлечёт внимание властей и может привести к оттоку туристов.

Мойра Джилмен — среднего роста женщина с русыми волосами и холодными серыми глазами, в длинных церемониальных одеждах.

Цели Мойры

- Организовать фестиваль, который встряхнул бы экономику Ред-Хука, но при этом приложить усилия к тому, чтобы празднество было посвящено исключительно вымышленному персонажу аль-Хазреду и фокус не сместился, например, на Ктулху, который может пробудиться от чрезмерного внимания к своей персоне. Иными словами, проследить за тем, чтобы участники фестиваля не мешали Ктулху спать и тем более не пробудили его случайно.
- В очередной раз убедительно инсценировать публичную ссору с главой культа Дагона и Гидры, чтобы глубоководные не начали подозревать Тучного Иерарха в дружеских отношениях с главой культа Ктулху. Такие отношения недопустимы с точки зрения большинства глубоководных, и они могут попытаться совершить какой-нибудь акт вандализма в святилище Ктулху, что может потревожить его сон. Однако нужно всё организовать так, чтобы скандал и шумиха вокруг него пошли на пользу мероприятию, а не отпугнули участников.
- Провести на фестивале грандиозное и массовое действо под названием «Колыбельная Ктулху». Для этого нужно собрать как можно больше участников и убедить их пропеть текст колыбельной, который Мойра написала по такому случаю.

Тайна Мойры

Хоть Мойра и завершила свою карьеру профессора математики, она продолжает поддерживать переписку со своими коллегами и друзьями из Аркхема. Ред-Хук считает Аркхем своим конкурентом в борьбе за туристов, поэтому, если кто-то узнает, что Мойре помогают друзья из Аркхема, это может вылиться в скандал или что похуже.

Лукреция Уотли

Таланты

Служительница всех богов Рёд-Хука
Божественный кулинар
Ласковые речи
Мастерица запугивания
Прирождённый лидер
Познания в оккультном
Невероятная ловкость
Удивительная проницательность
Развитая интуиция
Искусная сплетница

Слабость: эксцентричность

Опыт:

Состояния

Преимущества

Трудности

Личные проекты

-2
-4
-6
-8

Общие проекты

Общие проблемы

© СТУДИЯ 101, 2020. ИГРА ИСПОЛЬЗУЕТ ПРАВИЛА «КАДАТ». HTTPS://VK.COM/KADATH_RPG
РАЗРЕШАЕТСЯ СОЗДАНИЕ КОПИЙ ДЛЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ В ЛИЧНЫХ ЦЕЛЯХ. HTTPS://STUDIO101.RU

Культ всех богов Ред-Хука

Верховные божества Ред-Хука: Геката, Ктулху, Дагон и Гидра, Шаб-Ниггурат, Чёрный Человек, Йог-Сотот.
Младшие божества Ред-Хука: любые младшие божества и духи, культы которых приживаются в Ред-Хуке.
Неведомые божества Ред-Хука: все божества и духи, которым поклоняются в Ред-Хуке, но культ которых не общеизвестен.

Святилище: храм всех богов в Ред-Хуке.
Другие города: культ представлен одним храмом в Нью-Йорке.

Главы культа: брат и сестра Лихнис и Лукреция Уотли.
Прихожане: все те, кто опасается поклоняться только одному божеству, кто не определился с выбором, кто хочет показать свою широту взглядов, и те, кто просто был очарован речами Лукреции.

В Ред-Хуке сложилось своё уникальное межрелигиозное движение, которое исповедуют в основном жители этого района, но оно постепенно распространяется благодаря историям в интернете и сарафанному радио. Это движение называется культом всех богов Ред-Хука. Его представители являются типичными язычниками. Они посещают все святилища Ред-Хука и приносят дары всем богам, что обосновались в этом районе. Одни считают богов Ред-Хука покровителями этого места, другие не хотят отдавать предпочтение одному из божеств, опасаясь гнева других, третьи желают, чтобы им благоволили все боги Ред-Хука. Представители этого движения хорошо знают большинство местных религиозных обрядов и праздников — можно сказать, что они профессиональные прихожане. Разные культы Ред-Хука сравнительно дружно уживаются в этом районе, в частности, благодаря этому движению. Ни у кого нет недостатка в пастве, и при этом представители движения с уважением относятся к служителям всех богов.

Приверженцы культа всех богов Ред-Хука как почитают известных верховных божеств, так и порой приносят дары младшим божествам и неведомым божествам.

Всех неведомых божеств чествуют каждое новолуние, решая на месте, какую форму почитания выбрать. Иногда, чтобы принять это важное решение, бросают монетку, иногда следуют первому же предложению одного из участников, иногда долго спорят. Единственное, в чём сходятся почитатели всех богов Ред-Хука, — чествование неведомых божеств должно находиться в рамках закона или лишь слегка выходить за черту. Никаких человеческих жертвоприношений, членовредительства и тяжёлых наркотиков!

Георг Сабелликус — младший в одном из своих очерков поименовал приверженцев культа всех богов Ред-Хука «омникультистами», и теперь многие их так называют.

Лукреция Уотли

Лукреция Уотли — изящная бледная женщина с белыми волосами и розовато-серыми глазами. В её плавных движениях и загадочной улыбке читается что-то нездешнее, как будто она не от мира сего.

Лукреция Уотли держит кондитерскую «Страсти и сласти» с видом на заброшенный пирс и пару покосившихся кранов. В помещении есть несколько столиков, за которые можно присесть и за чашечкой чая и самой вкусной булочкой с корицей, выпеченной по древнему, тайному и, несомненно, волшебному рецепту семейства Уотли, подумать о бренности бытия, потому что виды за окнами, старые фотографии на стенах и интерьер времён Великой депрессии навевают именно такие мысли. Но самое интересное находится даже не в самой кондитерской, а под ней. Дело в том, что у дома Уотли огромный подвал, соединённый с сетью подземных туннелей Ред-Хука. В этом подвале находится «Музей бутлегеров» и один из старейших «спикизи»-баров Нью-Йорка «Аноним», в который можно попасть только через потайную дверь кондитерской. За стойкой обретается рослый детина с ярко-рыжими волосами и ухмылкой безумца — Лихнис Уотли, брат Лукреции, который угощает гостей замысловатыми коктейлями. За отдельную плату молодой парень — сын Лукреции — Маверик может провести увлекательную экскурсию по расчищенным туннелям Ред-Хука.

Вечером в пятницу в «Анониме» можно насладиться живой джазовой музыкой. В остальное время в баре крутят пластинки, как в старые добрые времена.

У Лукреции есть сын Маверик, которого она, будучи юной и склонной к мрачной романтике особой, когда-то прижила с тогда ещё совсем молодым жрецом Гекаты Эрихтоном Эксархидисом. Лукреция отказалась выходить замуж за Эрихтона, хотя он ей и предлагал, считая, что браки, случившиеся из-за незапланированной беременности, быстро распадаются, и никому от этого радости никакой не будет. Прошло уже 18 лет, а Эрихтон с Лукрецией продолжают сожительствовать душа в душу. Лукреция не называет Эрихтона мужем, коим он ей и не приходится. Она говорит о нём как об отце её сына.

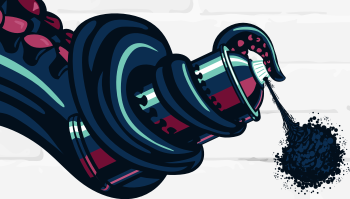
Лукреция исправно поклонялась Йог-Сототу. Однако, когда ей во снах начали являться неземные создания, а наяву она слышала звуки океана даже в полный штиль или находясь далеко от моря, Уотли поняла, что на неё обратило внимание какое-то иное божество. Лукреция крепко задумалась. Она не была готова сходить с ума или делать что-то ещё неподобающее — у неё подрастал ребёнок, было собственное дело и любимый мужчина. Эрихтон предложил Лукреции обратиться в храм Гекаты. Дело было даже не в том, что сам господин Эксархидис служил трёхглавой богине, — Геката помогает излечиться от безумия. Однако Лукреция рассудила иначе. Она не рискнула называть внимание божества (кажется, Ктулху) безумием, от которого надо лечиться. Лукреция решила, что будет правильнее почитать всех божеств, что хранят Ред-Хук, тогда они будут защищать её рассудок друг от друга. Она рассказала о своей затее брату Лихнису, и они вместе прилежно изучили обряды почитания разных божеств, после чего стали исправными прихожанами всех широко известных святилищ Ред-Хука. Поначалу многие называли это чудачеством, но вскоре у культа всех богов Ред-Хука стали появляться свои последователи и собственные традиции, и с ним начали считаться.

Цели Лукреции

- Организовать фестиваль таким образом, чтобы угодить всем известным богам Ред-Хука.
- Распространить влияние культа всех богов среди гостей и участников фестиваля.
- Извлечь выгоду из фестиваля для семейства Уотли.

Тайна Лукреции

Лукреция уверена, что Йог-Сотот даровал ей эфирную мутацию, благодаря которой она может телепортироваться на небольшие расстояния. Этой же мутацией наделён её сын Маверик. Они оба считают эту мутацию удобной, особенно когда о ней никто больше не знает.



Подготовка к празднику

Событие

Главы культов договорились о том, что они устраивают фестиваль в честь дня рождения Абдула аль-Хазреда, и теперь осталось решить, что будет собой представлять праздник и в чём предстоит поучаствовать жителям и гостям Ред-Хука. Вам не нужно подробно расписывать все детали, достаточно и того, что у вас музыкально-литературно-эзотерический гик-фестиваль с уличной едой, различными развлекательными стендами, конкурсами, лекциями, мастер-классами и магазинчиками. Так что пусть каждый организатор придумает, какие проекты, связанные с праздником, он берёт на себя, и этого хватит. Если у кого-то из героев возникают сомнения, обсудите и примите совместное решение — в конце концов, вы плывёте в одной лодке. Пусть каждый организатор предложит как минимум два значимых проекта.

Решите между собой, какие проекты будут общими, а какие личными. Каждый герой должен предложить один общий проект, для реализации которого он может пользоваться помощью других героев.

Каждый герой должен предложить один личный проект, в реализации которого ему не помогут другие герои, потому что они заняты своими. Количество личных проектов у героя может быть больше одного, но каждый последующий отнимает по два кубика от действия подготовки, поскольку времени и сил с каждым проектом остаётся всё меньше. Считайте, что это нарастающая трудность.

Впишите все общие проекты в бланк персонажа. Впишите все личные проекты, за которые отвечает ваш персонаж, в бланк персонажа.

Совершите подходящие действия подготовки. В случае общих проектов герои могут помогать друг другу, в случае личных — нет.

Рядом с графами общих проектов и проблем вы можете увидеть ячейки, которые в этом эпизоде остаются пустыми. Это ячейки значимости, которые вы будете заполнять в других эпизодах.

Определите количество мер успеха для каждого проекта и запишите их во временные преимущества таким образом, чтобы было понятно, к какому проекту относится конкретное преимущество. В случае фиаско ничего не пишите в графе преимуществ. Если любой личный проект после первого терпит фиаско, запишите ситуацию в графе трудностей, указав количество кубиков, которое вы отнимали от действия. Например, если это второй личный проект у героя, то запишите «2», если третий, то «4» и т. п. Запишите трудности так, чтобы было понятно, к какому проекту относится конкретная трудность.

Пример

Допустим, Георг Сабелликус — младший хочет придать празднику нотку утончённости и интеллектуальности и для этого намеревается созвать писателей, чтобы они устроили конференцию, посвящённую вымышленным литературным памятникам и их влиянию на массовую культуру на примере «Некрономикона».

Если герои решают, что это достойный общий проект, они могут помочь Георгу и предпринять соответствующее действие, чтобы добавить ему кубиков в случае успеха.

Если другие герои понимают, что они ничем помочь Георгу не смогут, Георг может записать этот проект в личные. Решить это можно до того, как герои бросили кубики, чтобы понять, сумели они помочь ему или нет. Если все герои, которые взялись помогать, потерпят фиаско, проект всё равно останется общим.

Допустим, это общий проект, и Медея с Мойрой решили помочь Георгу.



Медея пишет письма знакомым из оккультной среды и использует силы *жрица Гекаты 2, оккультные знания 2, политическая мудрость 2, убедительные речи* 1, *широкий кругозор 1*. Медея бросает 8 кубиков и получает результаты: 1, 4, 1, 6, 5, 3, 6, 1, то есть две меры успеха. Она добавляет два кубика к действию Георга, поскольку её знакомые оккультисты готовы подумать об участии в фестивале.

Мойра решает обратиться к своим знакомым из академической среды Аркхема и получает 3 кубика за свою тайну, а также использует силу *умные речи 1*. Возможно, кто-то окажется недоволен тем, что на празднике в Ред-Хуке появятся знаменитости из Аркхема, но сейчас, по мнению Мойры, любые средства хороши. Мойра бросает 4 кубика и получает 3, 2, 2, 3, то есть ни одной меры успеха, что означает фиаско. Судя по всему, никто из друзей в Мискатоникском университете не откликнулся, более того, кто-то ещё и написал ехидный пост о фестивале на своей страничке. Так вышло, что Мойра не только не помогла, но ещё и помешала, и Георг будет бросать на 1 кубик меньше.

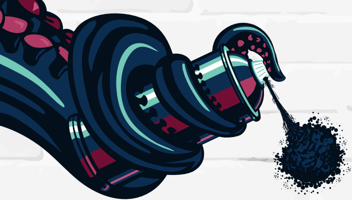
Георг рассылает письма своим коллегам-писателям, обзванивает критиков, с кем-то встречается лично и для подготовки к проекту использует силы *мастер слова 2, хитрость и коварство 1, сладкие речи 1, известный писатель 1, многие знания 1, тонкий психолог 2*, а также добавляет 2 кубика за помощь Медеи и отнимает один кубик, потому что Мойра потерпела фиаско, пытаясь ему помочь. Итого он бросает 9 кубиков и получает результаты 4, 3, 1, 6, 6, 3, 6, 5, 4. У него три меры успеха, и все записывают в графу общих проектов бланка персонажа «Конференция „Некрономикон“ в наших текстах и умах». В графе преимуществ все пишут «Подготовка к конференции +3». Если Георгу или другим героям придётся во время праздника предпринимать какие-то действия, связанные с конференцией и её участниками, они будут бросать 3 дополнительных кубика, пока это уместно.

Если бы Георг не получил ни одного успеха на своих 9 кубиках, это бы значило, что конференцию он собрал, но никаких преимуществ за подготовку не получил.

Допустим, что герои решили до бросков кубиков, что их персонажи не смогут помочь Георгу, это его личный проект. В таком случае конференцию нужно занести в графу личных проектов Георга, и он будет бросать только свои 8 кубиков. В случае успеха преимуществами от проекта сможет пользоваться только он, так что это преимущество следует записать только в бланк Георга. В случае фиаско он не получит преимуществ за подготовку, если это его первый личный проект.

Если это второй или третий личный проект Георга, то он будет бросать 6 или 4 кубика соответственно. И в случае фиаско в графу трудностей нужно записать, например, «ссоры при подготовке к конференции» «2» или «4» соответственно. Это означает, что конференция состоится, но Георга из-за неё ждут серьёзные неприятности. Ему придётся бросать на указанное количество кубиков меньше, когда нужно будет предпринимать действия, связанные с этим проектом.

После того как вы запишете количество общих проектов, равное количеству героев, и у каждого будет хотя бы по одному личному проекту, можно заканчивать подготовку к празднику и переходить к следующему эпизоду. Однако если у героев есть идеи дополнительных личных проектов, то пусть они запишут их в соответствующие графы, предпримут действия подготовки с учётом описанной выше нарастающей трудности и запишут заработанные преимущества и трудности.



За день до праздника

Уже почти всё готово. Гости приглашены. Билеты распроданы. Возводятся последние детали декораций и стендов. В Ред-Хук съезжаются гости не только со всего Нью-Йорка, но и из других штатов, а может, и из других государств. И, разумеется, за день до мероприятия что-то непременно должно пойти не так. Сценарист, брось кубик и определи по списку, с какой неприятностью предстоит столкнуться организаторам праздника, либо выбери наиболее понравившийся вариант. Если у тебя есть своя идея получше, смело вводи её!

В описании каждой неприятности ты найдёшь число — это общее количество успехов, которое героям нужно получить, чтобы нейтрализовать неприятность, иными словами, это сложность неприятности. Пусть игроки расскажут, как их герои намереваются справиться с проблемой. В этом эпизоде они могут помогать друг другу, но также могут работать совместно, решая проблему с разных сторон. В этом случае они не помогают друг другу дополнительными кубиками, а суммируют все меры успеха от своих действий, чтобы нейтрализовать последствия неприятности. Однако если герой терпит фиаско, то из уже накопленного результата вычитаются 2 меры успеха.

Поскольку до начала мероприятия осталось невероятно мало времени, каждый герой ограничен всего одним действием, неважно, использует ли он его для совместного труда или для помощи.

Если кому-то из игроков не удаётся придумать, как его герой может повлиять на ситуацию, он может просто не мешать. Игроки могут советоваться друг с другом, а персонажи могут вести горячие споры. Это же ролевая игра!

Если герои набирают количество мер успеха, равное сложности неприятности, значит, им удаётся в полной мере нейтрализовать проблему. Ничего записывать не надо.

Если количество мер успеха, которое получили герои, выше сложности, пусть игроки придумают, как именно эта ситуация сыграла им на руку, и внесут в графу преимуществ бланков своих персонажей. Значимостью преимущества будет разница между количеством мер успеха и сложностью. Герои могут бросать равное значимости преимущества количество кубиков каждый раз, когда оно актуально для их действий.

Если количество мер успеха, которое получили герои, ниже сложности, Сценарист должен решить, как именно неприятность повлияла на мероприятие. Пусть игроки внесут результат в графу проблем, записав в соответствующей ячейке разницу между сложностью и количеством мер успеха — это число станет значимостью проблемы.



Сценарист выбирает в качестве проблемы форс-мажор. Известный писатель Мэтью Картер, который должен был выступать на конференции «„Некрономикон“ в наших текстах и умах», подхватил упыриную инфлюэнцию и не сможет приехать на праздник. Сложность этой проблемы 6. Посоветовавшись друг с другом, герои решают действовать совместно.

Мойра вновь желает обратиться к своим друзьям из Аркхема, надеясь, что кто-нибудь из академической среды Мискатоникского университета сможет выступить не хуже Мэтью Картера.

Георг Сабелликус снисходит до того, чтобы увеличить время собственного выступления и делает из этого большую новость, которая, по его расчётам, сгладит огорчение гостей от того, что Мэтью не сможет прибыть.

После горячих обсуждений выяснилось, что остальные герои не знают, как они могут повлиять на ситуацию, поэтому они предпочли остаться в стороне и не мешать. Однако эти герои всё ещё могут вносить разные предложения и паниковать.

- *Если Георг и Мойра вместе получат 6 мер успеха, им удастся решить эту проблему. Мойра приглашает известного литературоведа из Мискатоникского университета, а Георг убеждает публику, что его выступление — звездь программы, и что не надо уж так сильно печалиться по поводу отсутствия Картера.*
- *Если Георг и Мойра вместе получат 8 мер успеха, то все игроки могут записать в графе преимуществ и трудностей «новый гость на конференции 2».*
- *Если Георг и Мойра вместе получат 3 меры успеха, то в графе проблем герои записывают «Мэтью Картер не приехал, и это многих огорчает 3».*

1. Драка

Несколько молодёжных банд Ред-Хука решили устроить разборки прямо среди строящихся для праздника декораций и торговых рядов. Сложность: количество игроков × 2.

2. Протест

Прямо перед началом праздника некоторые радикально настроенные граждане решили, что расчищенная для фестиваля площадка с декорациями и сценой — отличное место для акции протеста. Выступающие за права мутантов/рыжих/религиозных и культурных меньшинств/упырей или против эфирного загрязнения/магически модифицированных продуктов/ксенофобии (выбери подходящих протестующих или придумай своих) имеют все шансы сорвать фестиваль. Сложность: количество игроков × 3.

3. Форс-мажор

Один из общих проектов героев (по решению Сценариста) оказывается под угрозой, потому что кто-то, связанный с её воплощением, заболевает, попадает за решётку, застревает в аэропорту, оказывается похищен ми-го или иным образом не может прибыть к началу праздника. Сложность: количество игроков × 2.

4. Буря в интернете

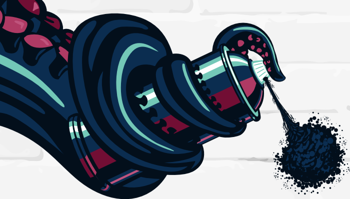
Кто-то из злопыхателей поднял волну негатива в информационном пространстве, обоснованно или необоснованно обвиняя одного или нескольких организаторов фестиваля в чём-то общественно не одобряемом. Если не обуздать эту волну, то праздник может не досчитаться значительного количества сознательных граждан. Сложность: количество игроков × 2.

5. Хайп

Молодой писатель, который хочет набрать себе очков дешёвой популярности, начал поднимать шум вокруг имени Абдула аль-Хазреда, утверждая, что тот был женоненавистником (кто-нибудь что-нибудь слышал про жену или хотя бы возлюбленную аль-Хазреда? Нет? То-то и оно!), гомофобом (кто-нибудь что-нибудь слышал про мужа или хотя бы возлюбленного аль-Хазреда? Нет? То-то и оно!), ксенофобом (он называл чудовищ чудовищами! Это отвратительно!) и т. п. Некоторые его поклонники, а также представители околотворческих кругов, предпочитающие держать нос по ветру повестки, уже готовы наброситься на любое упоминание этого вымышленного персонажа. Как неудачно, что герои выбрали именно его в качестве символа своего фестиваля! Сложность: количество игроков × 4.

6. Техногенное бедствие

На подстанции случился пожар, и Ред-Хук оказался обесточен. Из-за сбоя системы электронные билеты аннулировались. Или в одном из павильонов прорвало трубу, и горячая вода заливает декорации. Сложность: количество игроков × 3.



НИКТО НЕ УЗНАЕТ!
БАР «АНОНИМ»

«МАГИЯ 101»
ВЫБОР ПРОФЕССИОНАЛА!

«ЛОСОСЬ МУДРОСТИ»
КРУПНАЯ РЫБА
В МОРЕ РЕСТОРАННОГО БИЗНЕСА

Всё идёт по плану

Наконец-то настал этот долгожданный день! Пусть игроки расскажут, как выглядело открытие праздника и с чего фестиваль начался, а также как выглядят, что чувствуют и чем занимаются их герои. Не скупитесь на красочные описания гостей, аттракционов, торговых рядов, мероприятий.

После этого пусть герои расскажут, какое участие они принимают в общих проектах и как именно воплощают личные. Рассмотрите половину общих проектов (с округлением в меньшую сторону) и половину личных проектов (с округлением в большую сторону). Пусть игроки сами выберут, какие именно проекты будут реализованы в этом эпизоде. Остальные оставьте для эпизода «Цейтнот!».

На каждый общий проект у каждого героя есть по одному действию. В рамках общих проектов теперь герои не могут помогать друг другу, но могут осуществлять совместные действия. При фиаско от значимости проекта отнимается 3.

На каждый личный проект у героя есть одно действие, и он не может помогать другим героям с их личными проектами, — возможно, потому что у него нет подходящих талантов, а может быть потому, что их проекты идут параллельно в расписании, и они просто физически не могут пересечься.

При осуществлении действий, связанных с каждым проектом, учитывается преимущество или трудность за подготовку к этому проекту, а также все остальные актуальные трудности и преимущества. Количество мер успеха, полученное при работе над проектом в этом эпизоде, записывается в ячейку напротив проекта — это значимость проекта. Если с проектом не было связано никаких трудностей, то фиаско означает, что проект проходит сносно, но не приносит никакой дополнительной пользы. В графе значимости запишите 0. Если герои терпят фиаско с проектом, обременённым трудностями, то проект превращается в проблему со значимостью, равной сумме всех трудностей, повлиявших на проект (учитывая в том числе состояния героя, предпринявшего действие, и его слабость, если она актуальна).

После получения значимости проектом, все преимущества и трудности, связанные с его подготовкой, стираются, теряя актуальность, если Сценарист не скажет иного.

Например, когда Георг предпринимает действие для осуществления проекта «Конференция „Некрономикон“ в наших текстах и умах», он бросает 3 дополнительных кубика за подготовку. Если Георг получит одну меру успеха, то в ячейке напротив конференции «„Некрономикон“ в наших текстах и умах» нужно поставить число 1. Если Георг потерпит фиаско, то значимость проекта будет 0. Однако если, совершая действие, Георг столкнулся с трудностью, например «ссорами при подготовке к конференции 2», а также страдает от состояния «дьявольски устал 3», то «Конференция» превращается в проблему со значимостью 5.

Пусть игроки описывают, что именно делают их персонажи, как справляются с трудностями, общаются с другими организаторами и волонтёрами, а также гостями фестиваля.

ХОЧЕШЬ ПЫШНУЮ БУЛОЧКУ?
КОНДИТЕРСКАЯ
«СЛАСТИ И СТРАСТИ»
ЗА УГЛОМ!

ТАЙНЫЙ СПОНСОР
ФЕСТИВАЛЯ -
ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ
«ВОСЬМАЯ ПЕЧАТЬ»

«СЦИЛЛА&ХАРИБДА»
ВАШИ ПРОВОДНИКИ
В МИР ПРИКЛЮЧЕНИЙ!

ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО ПОЛЕЗНЫЕ ПРОДУКТЫ
БЕЗ ГМО, АНТИБИОТИКОВ,
ГЛЮТЕНА И МАГИЧЕСКИХ МОДИФИКАЦИЙ
ОТ «ГОУТСВУД ОРГАНИК»

ВЫ УСТАЛИ ОТ СЕРОЙ ОБЫДЕННОСТИ?
НАДОЕЛ ВАШ ПОВСЕДНЕВНЫЙ ОБЛИК?
ХОТИТЕ ПЕРЕМЕН?
«ЦЕНТР ЭВОЛЮЦИОННОЙ МЕДИЦИНЫ»
К ВАШИМ УСЛУГАМ

Всё летит в тартарары

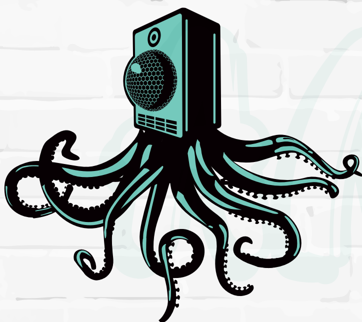
Это особенный эпизод: здесь гораздо больше элементов именно ролевой игры и почти нет стратегии (если, конечно, герои сами не пожелают сделать на ней акцент). У героев нет ограничений по количеству действий. С некоторой вероятностью разрешение описанных в таблице проблем может превратиться в целое приключение. Сценарист, ты можешь определить дальнейший ход событий, бросив кубик, выбрать подходящий вариант из списка либо придумать что-то своё. Если после решения одной проблемы у игроков останется запал или если задача окажется слишком лёгкой, скажи, что это была лишь затравка, и выбери ещё один вариант из списка. Однако больше двух вариантов за эпизод вводить не стоит, потому что тебе нужно растянуть удовольствие на всю игру — ведь героев ждут ещё эпизоды «Всё летит в тартарары 2» и «Всё летит в тартарары 3».

В ходе этих эпизодов герои могут обрести преимущества, трудности, проблемы и, возможно, даже новые проекты. Руководствуйтесь течением истории, логикой повествования и здравым смыслом. Сценарист, назначай сложности, трудности и преимущества по своему усмотрению. Герои могут в ходе этого эпизода увеличить значимость проектов и уменьшить значимость проблем, если это будет обосновано повествованием.



1. Мистика

Служители одного из культов под видом фестивального мероприятия устроили обряд и открыли врата в Бездну/призвали коварное крылатое чудовище/воплотили в одном из посетителей вестника Короля в Жёлтом и т. п. Героям предстоит справиться с последствиями и спасти праздник от катастрофы. Возможно, им нужно вычислить представителей культа и остановить их, пока те не совершили ещё что-нибудь, что не входило в программу фестиваля.



2. Политика

Молодой политик решил, что фестиваль — это отличная площадка для того, чтобы громко заявить о себе. Он вместе со своими сторонниками пытается превратить фестиваль в грандиозную акцию в поддержку себя и своих идей, полагая, что тут много его единомышленников. Между гостями, которые пришли отдохнуть, и теми, кого охватила политическая повестка, тут и там вспыхивают конфликты. Атмосфера накаляется. Тем временем один из сторонников повестки приходит к мысли о том, что, если политический деятель погибнет на фестивале и обретёт ореол мученичества, это станет гораздо более сильным заявлением, чем любое действие, которое этот политик мог бы совершить при жизни. Героям предстоит разобраться в ситуации и не допустить политического убийства на своём фестивале.

3. Спецоперация

Представители одной из спецслужб получили информацию о том, что среди посетителей или участников фестиваля скрывается опасный преступник или эпатажный суперзлодей. Более того, агенты подозревают организаторов фестиваля в том, что они сообщники преступника. С некоторой вероятностью в рамках секретной спецоперации агенты возьмут под стражу солиста, докладчика, организатора секции или ещё какую-нибудь значимую для фестиваля личность. Возможно, героям придётся самим спешно искать настоящего преступника, если они хотят, чтобы спецслужбы не испортили праздник.

4. Нехватка

Герои узнают, что по каким-то причинам они просчитались с важным ресурсом, и что-то нужное закончилось. Это может быть еда, напитки, призы, сувениры, материальные компоненты и т. п. В соседнем магазине не получится заказать нужный объём продукта, так что придётся что-то придумывать и с кем-то договариваться. А также было бы неплохо разобраться, почему случилась нехватка. Возможно, кто-то устроил диверсию (интересно, кто и зачем?) или произошла кража, и если найти вора, то и награбленное можно вернуть до того, как посетители фестиваля начнут сильно возмущаться по поводу отсутствия еды или сувениров.

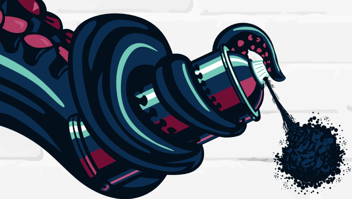
5. Завышенные ожидания

Кто-то пустил слух, что в качестве сюрприза от организаторов на празднике состоится ритуал открытия врат в Мир Грёз, танцевальная вечеринка в костюмах Адама и Евы в честь Шаб-Ниггурат, рок-концерт «Ктулху, проснись!» или что-то подобное, и теперь гости фестиваля настоятельно требуют, чтобы герои выполнили обещание, которого они не давали. Некоторые другие гости, в свою очередь, уже заранее начали возмущаться безнравственностью организаторов и строчить полные негодования посты в социальных сетях.

6. Возвращение Роберта Сейдама

Звёзды выстроились должным образом, эфирные эманации от фестиваля сплелись в подходящий узор, и чернокнижник Роберт Сейдам возвращается из небытия, чтобы превратить праздник в Ред-Хуке в кошмар…





ЭТИ СТРАНИЦЫ ТОЛЬКО ДЛЯ СЦЕНАРИСТА

А ТЕПЕРЬ 4 ЭПИЗОДА НА ЛИСТ! СКОРО ФИНАЛ!

Это проблема! Нет, это возможность!

Что-то всё-таки пошло не так, но, вопреки худшим ожиданиям, хоть этого и не было в плане, это скорее приятная неожиданность. Сценарист, определи неожиданность, бросив кубик, и выбери подходящий вариант из списка или придумай что-нибудь сам. Опиши, что произошло, и пусть герои попробуют обратить открывшуюся возможность себе на пользу. Поскольку времени у героев мало, у них есть по одному действию. Для того чтобы воспользоваться ситуацией, можно помочь друг другу, а можно предпринять совместное действие — в зависимости от того, что уместнее.

Все меры успеха от совместных действий складываются. Если герой терпит фиаско, он отнимает 2 от общей суммы.

Если результатом действия оказалось положительное число, то герои могут записать в бланк персонажей новый общий проект, а это число станет его значимостью. Если результат 0, то героям просто не удалось воспользоваться возможностью. Если результат отрицательный, то пусть они запишут проблему со значимостью, равной модулю результата.

Например, Сценарист бросает кубик, и у него выпадает 5. Он объявляет, что в последний момент на фестиваль решает приехать популярный «Импровизационный театр Каркозы». Героям предстоит каким-то образом перекроить расписание праздника, чтобы все были довольны. Совершая действия, герои отнимают по 5 кубиков из-за указанной в описании трудности.

Если по сумме действий герои получают одну меру успеха, то им кое-как удаётся впихнуть «Театр» в расписание, и они могут записать общий проект «Театр Каркозы» со значимостью 1.

Если в результате действий героев сумма мер успеха свелась к нулю, то они вписывают театр в графу общих проектов и ставят значимость «0» — пока что никакой пользы от «Театра» они не получили.

Если из-за череды фиаско сумма мер успеха оказывается отрицательной, например, — 2, то «Театр Каркозы» приносит проблему со значимостью 2. Как вариант, другой коллектив — «Март в Ультаре», перформанс которого сместили в расписании из-за «Театра», начинает шумно возмущаться, в том числе в сети. Игроки записывают в графу общих проблем: «„Март в Ультаре“ громко негодует 2».

1 Коллектив волонтёров, который организовал секцию/стенд/квест/семинар и т. п. по не самой известной тематике, оказался на пике популярности. Многие гости фестиваля в восторге от этих ребят. Волонтёры — личности скромные и застенчивые. Они смущаются, если до них снисходят сами главные организаторы, и из-за этого герои при общении с ними испытывают трудность «недоверчивые собеседники 3».

2 На фестиваль заглянула птица невероятно высокого полёта, будь то владелец «Блэк Медиа Индастриз» Магнус Блэк, легендарный зельевар из Аркхема Энох Уотли, неуловимый некромант и визионер Саймон Орн и т. п. Со знаменитостями такого рода сложно общаться из-за того, что они имеют неприятную привычку задтирать нос, говорят на устаревшем языке, предпочитают общество равных и т. п., так что герои при общении с ними испытывают трудность — «причуды знаменитостей 4».

3 Один из общих проектов героев (на выбор Сценариста) принёс неожиданные плоды. Смогут ли герои вкусить их, или им ничего не достанется? Когда герои пытаются извлечь дополнительную выгоду из проекта, они сталкиваются с трудностью, которую определяет Сценарист, равно как и её значимость, но желательно, чтобы она была не меньше 3 и не больше 5.

4 Один из влиятельных недоброжелателей в ходе посещения фестиваля готов изменить мнение о героях. Однако, поскольку он всё ещё питает остаточные негативные чувства к ним, герои, общаясь с этим посетителем, испытывают трудность «колеблющийся недоброжелатель 4».

5 Любимые публикой организаторы некого фестивального досуга, которые не собирались приезжать, в самый последний момент всё же решили выбраться на мероприятие. Найдётся ли для них место? Пытаясь встроить новое мероприятие в фестиваль, герои будут сталкиваться с трудностью «плотное расписание мероприятий 5».

6 Журналисты из разных изданий и даже с телеканалов по какой-то причине решили, что фестиваль является значимым событием, и наперегонки спешат сделать свои репортажи. Общаясь с журналистами, герои испытывают трудность «непредсказуемая пресса 4».

Всё летит в тартарары 2

В этом эпизоде действуют те же правила, что и в эпизоде «Всё летит в тартарары», описанном на предыдущей странице, разве что стоит исключить уже использованные варианты из списка.

Цейтнот!

В этом эпизоде героям предстоит разобраться с оставшимися общими и личными проектами. Правила те же, что и в эпизоде «Всё идёт по плану». Но поскольку герои уже изрядно забегались, а заботам нет конца и края, они сталкиваются с трудностью «нет времени 3».

В этом же эпизоде герои могут попытаться справиться с некоторыми накопившимися проблемами или придать больше значимости «нулевым» проектам. Пусть они сами решат, кто и с какими проблемами будет справляться.

Герои не могут помогать друг другу, но могут действовать совместно. Однако у каждого героя есть лишь три действия. Возможно от некоторых проектов придётся отказаться.

Сложность решения проблемы соответствует значимости проблемы.

Если сумма мер успеха героев сводит проблему к 0, то она перестаёт быть проблемой и может даже превратиться в нулевой проект. Если сумма мер успеха больше сложности, то стоит записать получившуюся разницу уже в колонке общих проектов и придумать название для проекта, в который превращается проблема. Проблему в этом случае нужно стереть (или вычеркнуть). Например, «возмущённые журналисты 2» могут стать «восторженными журналистами 1».

Герои могут отказаться от решения проблем и повышения значимости нулевых проектов, сосредоточившись только на проектах, значимость которых ещё не определена. Тогда они не будут сталкиваться с трудностью «нет времени 3».

Всё летит в тартарары 3

В этом эпизоде действуют те же правила, что и в эпизоде «Всё летит в тартарары», описанном на предыдущей странице, разве что стоит исключить уже использованные варианты из списка.

Финал

ВЫХОД ТУТ!

Пусть игроки обратятся к своим бланкам и посчитают сумму значимостей личных проектов всех персонажей. Затем им нужно прибавить к получившемуся числу сумму значимостей всех общих проектов. Затем из получившегося числа вычесть удовенную сумму значимостей всех оставшихся проблем. Теперь обратитесь к списку ниже и интерпретируйте результат, опираясь на события игры. Праздник подходит к концу. Пусть игроки расскажут, как выглядит закрытие фестиваля и что чувствуют их персонажи. Пусть Сценарист опишет, как реагируют участники и гости, какие эмоции их переполняют. Пофантазируйте вместе над тем, что будет дальше.

−16 и меньше

Вы проявили себя настолько ужасными организаторами, что никто не хочет о вас вспоминать. Об этой сфере деятельности вам хотелось бы забыть, но вы не сможете этого сделать, потому что этот позор будет преследовать вас всю жизнь (и, возможно, не одну).

от −15 до −11

Вы потратили кучу денег и нервов на этот проект, а в ответ вы слышите лишь упрёки и читаете ругательные отзывы. Вам предстоят долгие войны в сети и изнурительные скандалы вне её. Возможно, вы даже получите от этого некоторое извращённое удовольствие. Но это явно не то, чего вы желали изначально.

от −10 до −6

Вы переживаете за себя, за друзей, за всех, кому не посчастливилось ввязаться в организацию этого праздника. Однако вы прекрасно понимаете, что всё могло быть много-много хуже! Вы отделались малой кровью!

от −5 до 5

Вы умудрились выдержать середину, не очень золотую, правда. Вас охватывают противоречивые чувства. Вы вернулись к тому, с чего начали. Однако вы, наверное, что-то уяснили, например как в следующий раз сделать всё правильно. В следующий раз… И он обязательно будет!

от 6 до 13

Несмотря ни на что, вы вышли сухими из воды. Вы кое-чего добились. Вам не жаль потраченного на этот фестиваль времени. И, конечно, вы не остановитесь на достигнутом!

от 14 до 21

Похоже, этот фестиваль был неплохой идеей. Вы обзавелись полезными связями, и многие спрашивают, будете ли вы организовывать праздник в следующем году. Вы получили кучу положительных отзывов в сети и даже в локальной прессе.

от 22 до 33

Фестиваль прошёл чудесно. Несколько крупных компаний готовы выступить спонсорами в следующем году. Вас заметили не только локальные СМИ. О вас пишут серьёзные блогеры, и вас даже показали по телевидению.

34 и больше

Фестиваль прошёл гораздо лучше, чем вы предполагали. Честно говоря, вы даже не мечтали о таком успехе! Толпы восторженных гостей и участников готовы качать вас на руках. Крупные компании собираются озолотить вас, лишь бы вы не прекращали вашу организаторскую деятельность. О вас пишут не только местные, но и зарубежные блогеры, вы попали в объективы телекамер как местных, так и заграничных каналов. Ваша судьба предопределена, поскольку теперь вы обречены каждый год организовывать фестиваль в честь дня рождения аль-Хазреда.

МЫ СДЕЛАЛИ ЭТО!

Сцена после титров

Всё закончилось. Вы можете перевести дух и вернуться к своим обычным делам. Рутина никогда не доставляла вам столько удовольствия, как сейчас! Расскажите в нескольких фразах, как ваши герои отдыхают от фестиваля…

Когда вы расслабились и уже были готовы забыть о событиях фестиваля, как о страшном сне, каждый из вас получил по бумажному письму следующего содержания:

Приветствую и моё почтение! Я весьма тронут и глубоко признателен Вам за столь грандиозный праздник в честь дня моего рождения. Но моим благодарностям не будет числа, если в следующий раз и я удостоюсь приглашения. Пишите в ИРЭМ до востребования.

С уважением,
Абдул аль-Хазред

ПОБЕДА

УСПЕХ

ТРИУМФ